

**Michał Ginter - Gry terenowe**

Z cyklu "Oblawa"

1. Bolszewicy (1938/1984)
2. Karibu (1985)
3. Przemytncicy (1989)
4. Polowanie na niedźwiedzie (1991)

Z cyklu "Zdobycie obozu"

5. Obrona linii Czerwonki (1977/1982)
6. Włócznia (1983?, 1985)
7. Porwanie wodzów (1984)
8. Bank Solecki (1989)
9. Diamenty bogini Kali (1992?)  
+ modyfikacja: Jagody (1995)
10. Klejnoty koronne Szkocji (1996)

Z cyklu "Poszukiwanie skarbu"

11. Skarb (1983)
12. Moce (1995)
13. Mumia (1995)

Z wykorzystaniem alfabetu Morse'a

14. Depesza (1985)
15. Pony Express (1994)

Inne gry terenowe

16. Branki (1983)
17. Branki II (1991)
18. Ranny lotnik (1983)
19. Hasło (1986)
20. Złoto Alaski (1986)
21. Las Pajęczych Rąk (1997)

Zabawy krótkie

1. Rambo
2. Świnia na patelni

To zrozumiałe, że każdy dobry wychowawca ma własne, ulubione gry terenowe, które stosuje w swojej grupie; że i tak zawsze trzeba dopasowywać zasady do wieku dzieci, programu i obrzędowości grupy oraz miejsca, gdzie się zorganizowało obóz czy wycieczkę. Ale czasem pouczające jest zobaczyć, jak wyglądają zabawy innych grup, a szczególnie te, które się sprawdziły.

To co dostajecie do ręki nie jest oczywiście systematycznym zbiorem wszystkich gier terenowych, wymyślonych w KIK-u i Przymierzu. Jest to raczej nostalgiczny przegląd zabaw w których sam brałem udział, które robiłem z moimi grupami lub które miałem przyjemność oglądać w wykonaniu innych grup w czasie mojego wieloletniego funkcjonowania w roli uczestnika, pomocnika, wychowawcy i wreszcie doktora honoris causa Universitatis Podkoviensis et Vapiersensis w dziedzinie gier terenowych. Myśląc o potomnych starałem się przypomnieć sobie, kiedy, gdzie i w jakiej grupie dana zabawa została rozegrana po raz pierwszy, kto był jej autorem, a także zaznaczyć, które z zabaw weszły do kanonu kursowego.

## Gry terenowe

Z góry przepraszam wszystkich, którzy uznają, że fałszywie podałem autora gry, bądź że u nich dana gra jest znana pod całkiem innym tytułem. Galileusz i Kepler, Bell i Gray wymyślili niezależnie swoje wynalazki i nie znaczy to, że któryś z nich był głębszy. Zapewniam, że wymyślenie nowej, całkiem oryginalnej gry terenowej bywa trudniejsze niż skonstruowanie lunety i nieumyślne powtórki są rzeczą normalną.

\* \* \*

Niektóre gry powstawały jako kolejne modyfikacje pewnego podstawowego schematu. Starałem się je pogrupować, żeby bez potrzeby nie powtarzać ich elementów wspólnych.

### Gry z cyklu “Oblawa”

Wzorcem dla tych gier jest gra “Oblawa” - tutaj pod nazwą “Bolszewicy” - zamieszczona w książce mgr A. Jankowskiego “Gry i ćwiczenia terenowe”, wydanej w 1983 roku. Cechą wspólną jest tutaj poszukiwanie kilku ukrywających się osób w lesie o ściśle i czytelnie wyznaczonych granicach.

#### Bolszewicy

Wg gry “Oblawa” z 1938 roku; 1984, Wąpiersk, Pумы, KIK

Grupka bolszewickich dywersantów przedarła się przez granicę w celu dokonania sabotażu w przygranicznym miasteczku. Po akcji dywersanci zapadli w lasach z dala od ludzkich siedzib, chcąc przeczekać nieuchronne wzmocnienie posterunków granicznych. Oddziały Korpusu Ochrony Pogranicza muszą wytropić i zlikwidować członków bandy przed upływem wyznaczonego czasu, po którym bolszewicy będą mogli bezpiecznie powrócić do siebie.

#### **Uczestnicy:**

1. Dywersanci - 5 osób,
2. 3 oddziały KOP po 4-5 osób.

**Teren zabawy:** raczej gęsto zalesiony, ograniczony wyraźnymi drogami lub przecinkami leśnymi.

**Metoda zabijania:** zabijają tylko żołnierze KOP za pomocą dotknięcia ręką (wersja zabawy w lesie rzadszym) lub wypowiedając imię wytropionego bolszewika (w lesie gęstszym).

#### **Przebieg zabawy:**

1. Obchodzimy z dziećmi granice terenu.
2. Bolszewicy chowają się w lesie.
3. Po 10 minutach żołnierze wyruszają na poszukiwania.
4. Zabawa kończy się po ok. 30 minutach od wyruszenia żołnierzy lub po zlikwidowaniu wszystkich dywersantów.

#### **Zwycięzcy:**

1. Zwyciężają bolszewicy, jeśli ponad połowa z nich przeżyje do końca zabawy.
2. W przeciwnym razie zwycięża ten oddział KOP, który zlikwidował największą liczbę bolszewików.

#### Karibu

1985, Kasina Wielka, Pумы, KIK

Dwa szczepy indiańskie szykują się do zimy. Muszą zdobyć jak największą ilość mięsa, a więc upolować jak najwięcej ukrywających się w lesie karibu (jeleni północnoamerykańskich). Nie wystarczy jednak jelenia zabić - każdą upolowaną sztukę trzeba dostarczyć do obozu.

#### **Uczestnicy:**

1. Karibu - 5-7 osób,
2. 2 szczepy indiańskie po 6-7 osób.

**Teren zabawy:** patrz “Bolszewicy”.

**Metoda zabijania:** zabijają tylko Indianie, przez dotknięcie ręką.

**Rekwizyty:** w wersji zimowej co najmniej 1 para sanek na szczep.

#### **Przebieg zabawy:**

### Gry terenowe

1. Obchodzimy z dziećmi granice terenu i wyznaczamy miejsca obozów indiańskich na obrzeżach.
2. Karibu chowają się w lesie.
3. Po 10 minutach Indianie wyruszają na polowanie.
4. Po zabiciu zwierzęcia mięso musi być dostarczone do właściwego obozu, w wersji zimowej przywiezione na sankach, w wersji letniej lub przy braku sanek - przyniesione, np. na krzeselku z rąk, na prowizorycznych noszach itp.
5. Zabawa kończy się po ok. 30 minutach od wyruszenia myśliwych lub po wybiciu wszystkich karibu.

#### Zwycięzcy:

1. Zwyciężają karibu, jeżeli ponad połowa przetrwa do końca zabawy.
2. W przeciwnym razie zwycięża ten szczep indiański, który dostarczył do obozu więcej mięsa.

### Przemytnicy

Gra ułożona przez Maćka Rodowicza, ps. "Siwak", imię indiańskie T'ab wahgare (Złote Słońce), jako część egzaminu na Małego Wodza, 1989, Bochoćnica, Kaktusy, Św. Trójca; gra kursowa

Na granicy państwa ustawione są punkty graniczne i urzędy celne. Przez granicę przechodzą różni ludzie - zwykli turyści i przemytnicy. Urzędnicy orientują się, że został przemycony niedozwolony towar i rozpoczynają poszukiwania przemytników na obszarze kraju, starając się ich wyłuskać, zanim dotrą oni do paserów i pozbędą się swojej kontrabandy.

#### Uczestnicy:

1. 4 urzędy celne po 2-3 osoby.
2. 4 grupy podróżnych po 3-4 osoby. Wśród nich - w sumie 3-4 przemytników. Pozostali są zwykłymi turystami.

**Teren zabawy:** patrz "Bolszewicy".

**Metoda zabijania:** w zależności od gęstości lasu celnicy chwytają przemytników i turystów dotykając ich ręką lub wymawiając imię (patrz "Bolszewicy").

#### Rekwizyty:

1. Plecaki lub torby, po 1 dla każdego podróżnego.
2. Po 5 przedmiotów w każdym plecaku. Przedmioty powinny być różne, z jednym wyjątkiem: jeden typ przedmiotów powinien być wspólny dla wszystkich plecaków przemytników: jest to przemycony towar.
3. Wyposażenie urzędów celnych. W zależności od wersji zabawy można kazać celnikom zapamiętywać zawartość plecaków lub można im zezwolić na notowanie.

#### Przebieg zabawy:

1. Przygotowujemy plecaki z zawartością w tajemnicy przed dziećmi.
2. Obchodzimy z dziećmi granice terenu zabawy i wskazujemy miejsca urzędów celnych.
3. Podróżni otrzymują plecaki a celnicy urządzą sobie miejsca pracy.
4. Dzielimy podróżnych tak, aby przez jeden urząd nie przeszedł więcej niż jeden przemytnik.
5. Podróżni pojedynczo przechodzą przez punkty graniczne. Zawartość ich plecaków jest sprawdzana i notowana (lub zapamiętywana).
6. Po przejściu przez granicę podróżni ukrywają się w lesie.
7. Gdy ostatni podróżny zostanie obsłużony, wszyscy celnicy zbierają się w jednym miejscu i porównują dane dotyczące zawartości plecaków; starają się ustalić, jaki towar się powtarza i kto w związku z tym jest przemytnikiem.
8. Po ustaleniu celnicy odczekują nie więcej niż 5 minut i wyruszają na poszukiwania.
9. Zabawa kończy się po upływie ok. 30 minut od wyruszenia celników lub po schwytaniu wszystkich przemytników.

#### Zwycięzcy:

1. Za schwytanie turysty dany urząd celny otrzymuje 1/2 punkta, a za schwytanie przemytnika - 1 punkt.
2. Zwyciężają przemytnicy, jeśli do końca zabawy pozostanie ich co najmniej połowa.
3. W przeciwnym razie zwycięża ten urząd celny, który zbierze największą liczbę punktów.

## Gry terenowe

**Uwaga!** Podróżni nie powinni wiedzieć, czy są turystami, czy przemytnikami. Mogłoby to spowodować, że jako nie zainteresowani w zwycięstwie przemytników sami będą oddawać się w ręce władz.

### Polowanie na niedźwiedzie

1991, Brzegi, Kaktusy, Św. Trójca przy udziale Pum z KIK-u; gra kursowa

W lesie ukrywają się niedźwiedzie. Trzech rywalizujących ze sobą myśliwych, każdy z własną sforą psów, stara się upolować jak najwięcej misiów.

#### **Uczestnicy:**

1. 3 niedźwiedzie,
2. 3 sfory po 4-5 psów,
3. 3 myśliwych.

**Teren zabawy:** patrz "Bolszewicy".

**Metoda zabijania:** niedźwiedzie mogą zabić wszystkich dotknięciem łapą; myśliwy może zabić niedźwiedzia wymawiając jego imię; psy nie mogą zabić nikogo.

#### **Przebieg zabawy:**

1. Obchodzimy z dziećmi granice terenu.
2. Niedźwiedzie chowają się w lesie.
3. Po 10 minutach myśliwi i psy wyruszają na polowanie.
4. Psy starają się wytropić niedźwiedzie, a gdy im się to uda dają znać swojemu myśliwemu. Psy nie mogą podać myśliwemu imienia wytropionego niedźwiedzia! Mogłoby to prowadzić do oszustw: myśliwy mógłby krzyknąć imię misia nie widząc go lub nie rozpoznając, a taki strzał się nie liczy.
5. Zabawa kończy się po ok. 30 minutach od wyruszenia myśliwych lub po wybiciu wszystkich niedźwiedzi (albo, co mało prawdopodobne, po śmierci wszystkich myśliwych).

#### **Zwycięzcy:**

1. Zwyciężają niedźwiedzie, jeśli ponad połowa przetrwa do końca zabawy.
2. W przeciwnym razie zwycięża ten myśliwy, który zabił najwięcej niedźwiedzi. Oczywiście chluba przypada również jego sforze.

## Gry z cyklu "Zdobycie obozu"

Niewątpliwie gry z tej serii sięgają swoimi korzeniami w czasy bardzo odległe, ale dla mnie wzorcem jest tutaj gra zorganizowana przez druha Mariana Jaroszewskiego dla dzieci z obozu kikowskiego nad Liwcem w 1977 roku, pt.: "Obrona linii Czerwonki". Czerwonka, w rzeczywistości Struga, była rzeczką przepływającą tuż koło naszego obozu i wpadającą do Liwca w pobliżu naszego kąpieliska.

Podstawową zasadą tych gier jest obecność dwóch grup: atakującej i broniącej. Grupa broniąca stara się nie dopuścić przeciwników do niewielkiego obszaru - obozu, polany w lesie, wzgórze itp. - na który sama nie może wchodzić, lub tylko w ściśle określonych sytuacjach. Będę ten obszar nazywał "polanką docelową". Broniący zabijają atakujących przez dotknięcie ręką. Tego typu gry ze względu na dużą klarowność i naturalność reguł oraz zasadniczo nie ograniczony obszar nadają się do wykorzystania przy organizowaniu wojen między sąsiadującymi obozami.

### Obrona linii Czerwonki.

1977, Liwiec, KIK, druh Marian Jaroszewski

Atakujący - podobóz starszy - zgrupowani są za rzeczką Czerwonką. Ich celem jest przekroczenie rzeki i dotarcie do pała, wbitego po środku podobozu centralnego. Broniący -

**Gry terenowe**

podobóz młodszy - rozproszeni między rzeką a podobozem centralnym, mają za zadanie wyłapać jak największą ilość przekradających się przeciwników.

**Uczestnicy:**

Atakujący i broniący, mniej więcej w równej liczbie. Liczba atakujących w zasadzie dowolna, liczba obrońców uzależniona od wielkości polanki docelowej, tak aby istniały przerwy między obrońcami, nawet jeśli wszyscy zdecydują się kręgiem otoczyć polankę.

**Teren zabawy:** przedzielony jest wyraźną, teoretycznie nieskończoną linią, trudną do przekroczenia z powodów naturalnych, taką jak rzeczka, droga biegnąca w wykopie, stary nasyp nieczynnej kolejki, długi jar, itp. Po jednej stronie, w odległości ok. 100-300 m od linii znajduje się wyraźnie ograniczony, nieduży, najlepiej niezalesiony obszar (polanka, fragment obozu o wyraźnych granicach, w oryginale: podobóz centralny) z charakterystycznym elementem po środku (pał, oznaczone drzewo).

Do obrońców należy cały teren po tej stronie linii, gdzie znajduje się polanka docelowa. Mogą wkroczyć na polankę, ale tylko w pogoni za przeciwnikiem, który już tam wbiegł. Gdy atakujący dotknie pała jest już bezpieczny, a obrońcy muszą natychmiast wyjść z zakazanej strefy. Teren po drugiej stronie linii należy do atakujących.

Teren obrońców powinien być bardzo urozmaicony: częściowo gęsto zalesiony, aby umożliwić skradanie się i ukrywanie posterunków obronnych, a częściowo odkryty, aby mogło dojść do efektywnych pogoni i obław.

**Metoda zabijania:** obrońcy zabijają atakujących na swoim terenie przez dotknięcie ręką.

**Rekwizyty:** kolorowy sznur, włóczka lub krepina do oznaczenia granic polanki docelowej.

**Przebieg zabawy:**

1. Pokazujemy dzieciom granice polanki docelowej i zasadniczy przebieg linii dzielącej teren.
2. Obrońcy rozstawiają się po swojej stronie, a atakujący zwartą grupą przenoszą się na przeciwną stronę linii.
3. O umówionej porze atakujący dostają sygnał do natarcia. Dopiero teraz wolno im się rozproszyć i usiłować przekroczyć granicę.
4. Osoby, które dotarły do pała są już bezpieczne, ale do końca zabawy nie wolno im wychodzić poza granice polanki docelowej. Osoby zabite powinny jak najszybciej udać się na polankę docelową. Nie wolno im wspomagać ani dopingować kolegów.
5. Zabawa kończy się, gdy ponad połowa atakujących dotrze szczęśliwie na miejsce bądź zostanie zabita, albo po upływie wyznaczonego czasu.

**Zwycięzcy:**

1. Zwyciężają atakujący, jeśli przed upływem wyznaczonego czasu ponad połowa szczęśliwie dotrze do celu.
2. Obrońcy zwyciężają w każdym innym przypadku.
3. Należy przyznać nagrody indywidualne dla atakujących, którzy dotarli do celu i dla obrońców, którym udało się zabić atakującego.

**Włócznia.**

1985, Bochoznica, Pomy, KIK

Obóz indiański jest otoczony przez wrogi szczep. Wrogowie starają się wdrzeć do obozu i niektórym się to udaje, lecz wiadomo, że tak długo będzie trwała obrona, dopóki wróg nie zatknie swej świętej włóczni przy pału męczarni. Dlatego atakujący są gotowi do wszelkich poświęceń, aby wojownik niosący włócznię dotarł szczęśliwie na środek obozu, a obrońcy przede wszystkim jego starają się złapać.

**Uczestnicy:** patrz "Obrona linii Czerwonej".

**Teren zabawy:** podobnie jak poprzednio, z tym że linia dzieląca teren i pał wbity po środku nie są konieczne. Najlepiej, jeśli "polanką docelową" jest w tym wypadku nasz obóz namiotowy. Obrońcom w żadnym wypadku nie wolno przekroczyć granicy obozu.

**Metoda zabijania:** patrz "Obrona linii Czerwonej".

**Rekwizyty:** święta włócznia szczepu, materiały do ścisłego oznaczenia granic obozu.

**Przebieg zabawy:**

1. Pokazujemy dzieciom granice obozu.

### Gry terenowe

2. Atakujący zwartą grupą udają się w głąb lasu (lub za umówioną linię).
3. Na sygnał lub o ściśle umówionym czasie obrońcy się rozstawiają a atakujący rozpoczynają natarcie.
4. Zabawa kończy się gdy włócznia dotrze do obozu lub zostanie przechwycona przez obrońców, bądź gdy upłynie przewidziany czas zabawy.

#### Zwycięzcy:

1. Atakujący wygrywają, jeśli wojownik niosący włócznię wedrze się na teren obozu przed końcem zabawy.
2. Obrońcy wygrywają w każdym innym przypadku.
3. Można przyznać nagrody indywidualne wybitnym obrońcom, ale tym razem wśród atakujących premiowana być powinna umiejętność działania zespołowego: odciąganie obrońców od niosącego włócznię, poświęcanie się dla uratowania go, skuteczne planowanie wspólnych działań itd.

#### Uwagi:

Ciekawą modyfikacją tej zabawy była wojna między Kaktusami ze Św. Trójcy a Indianami z Najśw. Zbawiciela. Kaktusy miały donieść sztandar grupy do Zamku Ujazdowskiego; granicą między wrogimi wojskami była Trasa Łazienkowska od Placu na Rozdrożu po Myśliwiecką. Oczywiście Trasę wolno było przekroczyć tylko po mostkach bądź pod spodem.

Czytałem także o konieczności wniesienia wiadra z wodą na teren obozu, wymaga to jednak niezwykle rozwiniętej strategii ze strony atakujących, bo tu nie można się po prostu zdać na szybkość jednego z wojowników.

### Porwanie wodzów.

1984, Wąpiersk, wojna między Pumami a Szarymi Sowami z KIK-u

Rzeka dzieli dwa wrogie szczepy indiańskie. Każdy szczep ma swój obóz, w obozie siedzi Wielki Wódz i wydaje rozkazy przez adiutantów. Wojownicy obu szczepów starają się przedostać do przeciwnego obozu i porwać stamtąd wodza, a następnie doprowadzić go na swoją stronę rzeki.

#### Uczestnicy:

1. Dwa w miarę równe liczebnie i wiekowo szczepy.
2. Wodzowie każdego ze szczepów.

**Teren zabawy:** przedzielony jest trudną do przekroczenia linią (patrz "Obrona linii Czerwonki"), po obu stronach której, w odległości co najmniej 300 m od linii, wyznaczone są obozy. Nie ma formalnych ograniczeń co do poruszania się po całym terenie. Zabawa powinna być prowadzona wieczorem, przy ograniczonej widoczności.

**Metoda zabijania:** każdy ze szczepów zabija przeciwników po swojej stronie rzeki przez dotknięcie ręką.

#### Przebieg zabawy:

1. Pokazujemy dzieciom przebieg rzeki i granice obozów.
2. Wodzowie siadają po środku swoich obozów (nie wolno im opuścić tego miejsca do końca zabawy, chyba że zostaną porwani); wojownicy rozstawiają się na swoich terenach.
3. Na sygnał lub o umówionej godzinie obie strony rozpoczynają natarcie.
4. Jeśli ktoś dotrze na teren przeciwnego obozu, jest niedotykalny przez 30 sekund. Porywa ze sobą wodza i stara się z nim dotrzeć na swoją stronę rzeki. Przez wspomniane 30 sekund obrońcy nie mogą go gonić, aby mógł się ukryć przed ich wzrokiem.
5. Podążając wraz z porywającym go wojownikiem wódz nie może stawiać oporu. Nie musi biec, ale obowiązany jest iść szybkim krokiem na życzenie wojownika. Nie wolno mu wołać bądź w inny sposób ostrzegać swego szczepu, natomiast może zostawiać ślady, ale tylko do chwili, gdy dostrzeże to wojownik. Wódz obowiązany jest powstrzymać swoich ludzi, jeśli wykażą chęć podjęcia jakichkolwiek działań przed upływem 30 sekund od porwania.
6. Zabawa kończy się, gdy któryś z wodzów zostanie porwany i doprowadzony do przeciwnego obozu lub gdy upłynie wyznaczony czas zabawy. Czas tej zabawy powinien być bardzo długi, minimum 2 godziny, aby mógł wystąpić efekt osłabienia morale i czujności obrońców.

#### Zwycięzcy:

### Gry terenowe

1. Zwycięża szczep, który porwie obcego wodza i szczęśliwie doprowadzi go do własnego obozu.
2. Jeśli to nie nastąpi zwycięża ten szczep, którego wojownicy więcej razy wdarli się na teren wrogiego obozu.
3. Jeśli i to się nie zdarzy, zwycięża szczep, który zabił więcej wrogów.
4. Należy przewidzieć nagrody indywidualne dla wojowników, którzy skutecznie porwą wodza, dla tych, którzy się wdarli, ale zostali potem zabici, dla tych, którzy pośpieszyli ze skuteczną odsieczą wodzowi i dla tych, którzy zabili choć jednego wroga. Należy także pochwalić wszystkich obrońców, o ile wykazali wytrwałość: ich zadanie było najtrudniejsze.

#### Uwagi:

Wojna między Szarymi Sowami i Pumami w Wąpiersku trwała od kolacji do ok. 1 w nocy. Nasze obozy były rozbite po dwóch stronach Welu. Najpierw został porwany wódz Szarych Sów, lecz grupa eskortująca go natknęła się w pobliżu mostu na wracający po bezskutecznym ataku patrol. Wódz Czarne Kopyto nie wytrzymał i zaczął wołać o pomoc, co spowodowało, że patrol się zorientował i odbił wodza. Następnie dwóch wojowników Szarych Sów przepłynęło przez rzekę, porwało mnie, Szybkonogiego, wodza Pum, i kazało mi wejść do wody w całym wodzowskim stroju. Potem przywiązano mnie do pała w mokrym ubraniu, dlatego też do dziś mam kolorowe ślady na bluzie od nietrwałych farb, którymi pał męczarni był pomalowany.

### Bank Solecki

Gra ułożona przez Józia Gintera, imię indiańskie Czilawi (Wielki Malec), jako część egzaminu na Małego Wodza, 1989, Bochothnica, Kaktusy, Św. Trójca

Grupa biznesmenów chce dostarczyć czeki do Banku Soleckiego, aby wymienić je na gotówkę. Jednak na drodze stoją im bandyci, którzy chcą im odebrać jak najwięcej czeków, aby również wymienić je na gotówkę.

**Uczestnicy:** tak jak w przypadku "Obrony linii Czerwonki", z tym że obrońcy tutaj nazywają się bandytami, a atakujący - biznesmenami.

**Teren:** jak w przypadku "Włóczy", lecz tutaj w centrum polanki docelowej umieszczony jest napis "Bank Solecki".

**Metoda zabijania:** bandyci zabijają biznesmenów przez dotknięcie ręką i zabierają im czeki.

**Rekwizyty:** czeki Banku Soleckiego o różnej wartości, napis "Bank Solecki", artykuły biurowe, niezbędne w pracy bankowca, elementy do oznaczenia granic polanki docelowej.

#### Przebieg zabawy:

1. Pokazujemy dzieciom granice bezpiecznej strefy wokół banku.
2. Biznesmeni zwartą grupą udają się w głąb lasu (lub za umówioną linię) i rozdzielają między siebie czeki. Jest obojętne, kto ile ma czeków, ważne aby jak najwięcej czeków dotarło do banku.
3. Na sygnał lub o ściśle umówionym czasie bandyci się rozstawiają a biznesmeni rozpoczynają przedzieranie się do banku.
4. Bandyta po zabiciu biznesmena i odebraniu mu czeków musi je natychmiast zanieść do banku.
5. Zabawa kończy się po upływie wyznaczonego czasu, nie więcej niż pół godziny.

#### Zwycięzcy:

Zwycięża grupa, która dostarczyła do banku w umówionym czasie czeki na większą sumę.

### Diamenty bogini Kali

Pierwowzorem tej gry były "Szmatki" - gra przyniesiona przez Józefa Gintera z biwaku organizowanego przez harcerzy 80 WDH w 1989 roku, później przerobione na "Eliksiry" i w tej formie stosowane parokrotnie w Kaktusach ze Św. Trójcy i na kursie w Wąpiersku; obecnie, chyba od 1992 roku, jest obok "Polowania na niedźwiedzie" najbardziej popularną grą kursową.

Dwie wioski hinduskie, położone po dwóch stronach rzeki, przechowują w swoich świątynkach po trzy klejnoty z czarodziejskiego, starożytnego diademu okrutnej bogini Kali. Jeśli udałoby się zgromadzić w jednej ze świątyń wszystkie klejnoty z diademem, mieszkańcy tej wioski stali się szczęśliwymi ludźmi. Dlatego od lat trwa okrutna wojna między wioskami o zdobycie

### **Gry terenowe**

klejnotów. Brytyjczykom się to nie podoba, dlatego kiedy tylko mogą, wsadzają do więzienia uczestników sporu.

#### **Uczestnicy:**

1. Mieszkańcy wioski w równej ilości.
2. Dwaj neutralni przewodnicy.
3. Naczelnik angielskiego więzienia (ktoś z kadry).

**Teren zabawy:** przedzielony nieskończoną linią symbolizującą rzekę. W równej odległości od rzeki po obu stronach wyznaczone są świątynie (wielkość świątyni zależna jest od ilości obrońców), do których nie wolno wchodzić mieszkańcom danej wioski pod żadnym pozorem, poza jednym wyjątkiem: w celu wniesienia zdobytego klejnotu. Na linii rzeki, gdzieś z boku, znajduje się angielskie więzienie.

**Metoda zabijania:** mieszkańcy danej wioski unieszkodliwiają przeciwników na swoim terenie przez dotknięcie ręką, z tym że złapani nie są całkowicie wykluczeni z gry, a tylko idą na 3-5 minut do więzienia.

**Rekwizyty:** 6 diamentów (najczęściej są to kartofle albo szyszki owinięte sreberkiem).

#### **Przebieg zabawy:**

1. Pokazujemy dzieciom przebieg rzeki, granice świątyn i położenie aresztu.
2. Mieszkańcy wioski rozstawiają się na swoich terenach, przewodnicy pojawiają się na linii rzeki.
3. Na sygnał obie strony rozpoczynają atak.
4. Każdy atakujący może sobie wynająć przewodnika. Jeśli idzie trzymając się go, nie można go zabić. Przewodnik może doprowadzić atakującego na ok. 5 kroków od świątyni. Przewodnik nie może biec.
5. Zabawa kończy się, gdy wszystkie diamenty znajdują się w jednej ze świątyn lub po upływie wyznaczonego czasu.

#### **Zwycięzcy:**

1. Zwycięża wioska, która zdobędzie wszystkie diamenty.
2. Jeśli tak się nie stanie, zwycięża wioska, która zdobędzie większość diamentów.

#### **Uwagi:**

Ciekawą modyfikację wprowadził Wojtek Krynicki, ps. "Szuwarek", imię indiańskie Kata-atik (Stary Karibu), w swojej grze egzaminacyjnej na Małego Wodza, podczas obozu Szopraczy ze Św. Trójcy w Górecku Kościelnym, w 1995 roku. Otóż w klejnotach ukryte były litery, razem układające się w wyraz ("JAGODY"). Nie wystarczy zdobyć większości klejnotów, trzeba jeszcze ze znalezionych liter odczytać hasło. Teoretycznie więc ci, którym zostały np. tylko dwa klejnoty pod koniec zabawy, mogą wygrać odgadując hasło ze znalezionych dwóch liter. W praktyce oczywiście ci, którzy mieli więcej klejnotów, odgadli hasło szybciej.

### **Klejnoty koronne Szkocji**

1996, Podkowa Leśna, wizyta Anglików z Newcastle

Jest rok 1650. Wojska Olivera Cromwella oblegają zamek w Edynburgu, gdzie ukryte są klejnoty koronne królów szkockich. Cromwell nie tylko chce zdobyć stolicę, ale jako rewolucjonista ma zamiar zniszczyć oznaki władzy królewskiej, tak jak to już był uczynił z klejnotami królów Anglii. Załoga zamku jest bardzo nieliczna, ale niedaleko, bo za rzeką Clyde, stoi armia szkocka. Aby uratować klejnoty Szkoci mają dwa wyjścia: wynieść je do wojsk stojących za rzeką lub wzmocnić załogę zamku na tyle, żeby wróg musiał odstąpić.

#### **Uczestnicy:**

1. 3 obrońców zamku.
2. 7 żołnierzy z armii szkockiej stojącej za rzeką.
3. 10 żołnierzy Cromwella.

#### **Teren zabawy:**

Punktem centralnym jest zamek, najlepiej nieduże, odsłonięte wzgórze o zboczach porośniętych krzakami. Wielkość zamku w stosunku do ilości oblegających musi być mniejsza niż w poprzednio opisanych zabawach, ze względu na specyficzny sposób zabijania (patrz niżej). Przez teren zabawy, jakieś 100-200 m od zamku przebiega nieskończona linia, symbolizująca



### Gry terenowe

rzekę Clyde. Nie ma żadnego ograniczenia formalnego co do poruszania się kogokolwiek po terenie zabawy.

#### Metoda zabijania:

1. Szkoci zabijają Anglików przez dotknięcie ręką za rzeką Clyde i w obrębie murów zamku.
2. Anglicy zabijają Szkotów we wszystkich pozostałych miejscach w ten sam sposób.
3. Szkoci znajdujący się w zamku mogą zabijać oblegających Anglików rzucając w nich szyszkami.

**Rekwizyty:** korona, berło i jabłko (w oryginale: pokrywka, trzepaczka do piany i okrągły świecznik, owinięte sreberkiem); szyszki.

#### Przebieg zabawy:

1. Pokazujemy dzieciom przebieg rzeki Clyde i zasięg murów zamku. Obrońcy zbierają szyszki.
2. Oblegający i obrońcy rozstawiają się, armia szkocka odchodzi za rzekę.
3. Na sygnał Szkoci rozpoczynają ostrzał z murów i przedzieranie się. Wolno prznosić na raz tylko jeden klejnot.
4. Zabawa kończy się w następujących sytuacjach:
  - gdy dwa klejnoty zostaną wyniesione za rzekę,
  - gdy dwa klejnoty ulegną zniszczeniu,
  - gdy w zamku znajdzie się 6 Szkotów, a co najmniej dwa klejnoty są bezpieczne (np. jeden za rzeką, a jeden w zamku),
  - po upływie wyznaczonego czasu (nie więcej niż 1 godzina)

#### Zwycięzcy:

1. Szkoci wygrywają, gdy co najmniej dwa klejnoty są bezpieczne: za rzeką lub w mocno obsadzonym zamku.
2. Anglicy wygrywają, jeśli ulegną przechwyceniu dwa klejnoty lub twierdza padnie z powodu upływu czasu.

## Gry z cyklu “Poszukiwanie skarbu”

### Skarb

1983, Brzeźno, Szare Sowy, KIK.

Na kopiach starego planu zaznaczone jest miejsce, gdzie ukryty jest indiański skarb. Kilka rywalizujących ze sobą grup poszukiwaczy złota stara się ten skarb odszukać i przywłaszczyć sobie, a Indianie nie chcą do tego dopuścić. Dochodzi do śmiertelnej walki wszystkich przeciw wszystkim.

#### Uczestnicy:

1. Pięciu Indian.
2. Trzy grupy poszukiwaczy po około 5 osób.

**Teren zabawy:** gęsto zalesiony z polankami. W miejscu zaznaczonym na planie jest ukryty skarb. Wokół skarbu powinien być wyznaczony obszar, na który nie wolno wchodzić broniącym go Indianom.

#### Metoda zabijania:

1. Poszukiwacze zabijają się nawzajem wymawiając imię przeciwnika (nie wolno zabijać członków własnej grupy).
2. Indianie z poszukiwaczami wg pierwotnej wersji zabijają się tak samo i można być zabitym wszędzie, wg wersji zmodyfikowanej tylko Indianie zabijają - przez dotknięcie ręką - a poszukiwacz, który wejdzie na zakazany obszar, jest już bezpieczny. Według jeszcze innego pomysłu można być zabitym w zakazanej strefie, ale tylko przez innego poszukiwacza.

#### Rekwizyty:

1. Plany okolicy obozu. Najlepiej, jeśli są to kopie mapy wykonanej przez dzieci, np. mapy nagrodzonej w konkursie międzywachtowym. Może to wzmocnić poczucie sensowności konkursu, który się odbył i dowartościować wachtę, która wygrała w konkursie. Jest to także sprawdzian, czy mapa istotnie jest dobra i czytelna nie tylko dla jej autorów.
2. Barwne oznaczenia strefy zakazanej wokół skarbu.
3. Skarb: kilka paczek skitlesów, słoik dżemu wiśniowego, torba toffi lub innych smakołyków.

## Gry terenowe

### **Przebieg zabawy:**

1. Jeden z wychowawców idzie z grupą mającą bronić skarbu (najlepiej, jeśli są to autorzy planu, aby pozostali mieli równe szanse), ukrywa skarb i przygotowuje oznakowanie strefy zakazanej.
2. obrońcy skarbu (Indianie) się rozstawiają.
3. Grupy poszukiwaczy wyruszają z trzech różnych miejsc, w miarę możliwości równoodległych od skarbu, takich aby grupy nie widziały się nawzajem. Każda z grup zaopatrzona jest w kopię planu z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu.
4. Zabawa kończy się, gdy któryś z poszukiwaczy znajdzie skarb bądź po upływie wyznaczonego czasu.

### **Zwycięzcy:**

1. Zwyciężają Indianie, jeśli upłynie wyznaczony czas, a skarb nie zostanie odnaleziony i żyje choć jeden Indianin.
2. Jeśli skarb zostanie odnaleziony zwycięża ta grupa poszukiwaczy, której przedstawiciel tego dokonał.
3. Jeśli skarb nie został odnaleziony, ale nie przeżył do końca zabawy żaden Indianin, słodczyce pozostają do dyspozycji kadry.

### **Moce**

1994, Podkowa Leśna, połączony kurs dla wychowawców i pomocników.

Zabawa zbliżona do poprzedniej, z tym że zamiast Indian występują duchy strzegące skarbu i inna jest metoda zabijania.

**Uczestnicy:** duchy i trzy grupy poszukiwaczy skarbów.

**Teren zabawy:** patrz zabawa poprzednia.

### **Metoda zabijania:**

1. Każda grupa poszukiwaczy ma do dyspozycji "moce", dwa razy więcej niż liczba uczestników danej grupy. Moce rozdzielane są pomiędzy uczestników w sposób dowolny.
2. Pokonuje się przeciwnika dotykając go ręką. Przy zetknięciu się z przeciwnikiem zwycięża ten poszukiwacz, który trzyma w ręku większą ilość mocy. Zwycięzca pojedynku zabiera pokonanemu wszystkie jego moce, jednak nie eliminuje go z gry.
3. Jeśli ktoś ma więcej mocy, niż może utrzymać w jednym ręku, może je schować za pasek, do plecaka itp., ale nie biorą one udziału w ewentualnych pojedynkach. Może je także oddać innemu uczestnikowi swojej grupy.
4. Dla zwiększenia mocy na czas walki poszukiwacze mogą się łączyć w pary bądź trójki. Jeśli trzymają się za ręce ich moce się sumują.
5. Ducha nie można zabić. Jeśli duch dotknie poszukiwacza zabiera mu 1 moc, a następnie wskazuje kierunek, w którym poszukiwacz ma się udać i liczy do dziesięciu. Dopiero po doliczeniu do dziesięciu duch może ponownie ścigać poszukiwacza.
6. Jeśli duch dotknie poszukiwacza pozbawionego mocy - poszukiwacz ginie.
7. Duchy nie mają prawa wkraczać na zakazany teren wokół skarbu. Nie ma żadnych ograniczeń terytorialnych jeśli chodzi o walkę między poszukiwaczami.

### **Rekwizyty:**

1. Moce, czyli patyki o średnicy ok. 2 cm i długości ok. 30 cm, w ilości dwukrotnie większej niż liczba wszystkich poszukiwaczy. Moce powinny być przed zabawą pomalowane lub wyraźnie oznaczone w inny sposób, aby uniknąć pokusy tworzenia sobie mocy ad hoc z materiałów dostępnych w lesie.
2. Pozostałe rekwizyty jak w zabawie poprzedniej.

### **Przebieg zabawy i zwycięzcy podobnie jak w zabawie poprzedniej, z następującymi wyjątkami:**

1. Zamiast Indian występują duchy.
2. W związku z tym, że duchy są niezabijalne, nie może dojść do remisu korzystnego dla kadry.

## Gry terenowe

### Mumia

Gra ułożona przez Zosię Komorowską, imię indiańskie Szoamin (Czarna Jagoda), jako część egzaminu na Małego Wodza, 1995, Górecko Kościelne, Szopracze, Św. Trójca

W piramidzie egipskiej ukryta jest mumia faraona. Chronią ją duchy zmarłych, a archeolodzy i złodzieje chcą ją stamtąd zabrać: pierwsi dla celów naukowych, drudzy - finansowych.

**Uczestnicy:** duchy, archeolodzy i złodzieje, mniej więcej w równych ilościach.

**Teren zabawy:** fragment lasu ze ściśle określonymi granicami; na tym obszarze, w miejscu znanym tylko duchom, znajduje się piramida - wyraźnie oznaczona niewielką polanką, po środku której umieszczona jest mumia. Duchy nie mają prawa wchodzić do piramidy ani wychodzić poza wyznaczony obszar lasu. Nie ma ograniczeń terytorialnych dla złodziei i archeologów.

#### **Metoda zabijania:**

1. Duchy zabijają wszystkich dotknięciem ręką.
2. Złodzieje zabijają archeologów w ten sam sposób.
3. Archeolodzy nie zabijają nikogo.
4. Archeolodzy, złodzieje i duchy mają szarfy odmiennych kolorów. Zabity oddaje szarfę swojemu zabójcy.

#### **Rekwizyty:**

1. Mumia - kukielka owinięta bandażem.
2. Oznaczenia granic piramidy.
3. Szarfy z krepiny w trzech kolorach.

#### **Przebieg zabawy:**

1. Obchodzimy z dziećmi granice wydzielonego fragmentu lasu.
2. Duchy idą do piramidy i rozstawiają się.
3. Złodzieje i archeolodzy idą w dwa różne miejsca na obwodzie terenu zabawy.
4. O umówionej godzinie złodzieje i archeolodzy wyruszają na poszukiwania.
5. Zabawa kończy się, gdy ktoś ze złodziei lub archeologów dotknie mumii, gdy wszyscy poszukujący zginą lub gdy upłynie wyznaczony czas zabawy.

#### **Zwycięzcy:**

1. Wygrywają duchy, jeśli do końca zabawy mumia nie zostanie zabrana.
2. Wygrywa ta z grup poszukujących, której przedstawiciel pierwszy dotknie mumii.

## Gry z wykorzystaniem alfabetu Morse'a.

### Depesza

1985, Marki, Pумы, KIK.

Dwie grupy starają się dostarczyć zaszyfrowaną depeszę do celu. Trzecia grupa próbuje przejąć po drodze depeszę, rozszyfrować ją i donieść na koniec trasy, ubiegając w ten sposób pozostałych.

**Uczestnicy:** 2 grupy niosące depeszę i grupa utrudniająca, o mniej więcej równych składach.

W grupach niosących depeszę powinny być osoby spełniające następujące funkcje:

- szyfrujący (tłumaczący polską depeszę na alfabet Morse'a),
- biegacze leśni I, niosący zaszyfrowaną depeszę przez las,
  - kurierzy, których zadaniem jest przeniesienie depeszy przez zagrożoną, bezdrzewną strefę,
  - biegacze leśni II, niosący depeszę przez las po drugiej stronie,
  - odszyfrowujący.

**Teren zabawy:** las rozdzielony bezdrzewnym pasem - szeroką przecinką, wydłużoną łąką itp., na którym rozstawiona jest grupa utrudniająca. Szerokość łąki nie powinna być mniejsza niż 50 m; długość powinna być taka, żeby przerwy między rozstawionymi uczestnikami grupy utrudniającej wynosiły ok. 50 m - w razie potrzeby końce pasa należy oznaczyć.

**Metoda zabijania:** grupa utrudniająca zabija przedzierających się przez bezdrzewny pas kurierów przez dotknięcie ręką.

#### **Rekwizyty:**

### Gry terenowe

1. Kartki z treścią depeszy.
2. Ołówki i tekturki do notowania kolejnych postaci depeszy.
3. O ile dzieci nie znają alfabetu Morse'a - klucze do szyfrowania.
4. O ile potrzeba - chorągiewki do oznaczenia końców bezdrzewnego pasa.

#### Przebieg zabawy:

1. Pokazujemy dzieciom początek i koniec trasy oraz granice pasa, przez który będą biec kurierzy.
2. Szyfrujący i biegnący rozstawiają się na trasie, a grupa utrudniająca zajmuje miejsce na łące.
3. Szyfrujący na początku trasy dostają treść depeszy po polsku. Tłumaczą ją na alfabet Morse'a i wersję zaszyfrowaną zapisują na tekturce.
4. Tekturkę biorą biegacze leśni i zanoszą ją kurierom. Biegacze leśni nie powinni znać oryginalnej treści depeszy.
5. Kurierzy przedzierają się przez otwarte pole.
6. Jeśli kurier zostanie dotknięty, musi oddać tekturkę grupie utrudniającej. Wtedy grupa ta może odszyfrować depeszę i zanieść wynik do sędziego na końcu trasy.
7. Jeśli kurier przebiegnie szczęśliwie do lasu po drugiej stronie, oddaje tekturkę biegaczowi leśnemu, a ten znosi ją odszyfrowującym na końcu trasy.
8. Odszyfrowujący tłumaczą depeszę na polski i oddają tekturkę sędziemu.

**Zwycięzcy:** zwycięża grupa, która pierwsza dostarczy na koniec trasy prawidłowo odczytaną treść depeszy.

#### Uwagi:

W oryginale było więcej etapów tłumaczenia i odszyfrowywania, bo tekst depeszy był jeszcze po drodze zapisywany tajnym szyfrem wojowników.

### Pony Express

1994, Wąpiersk, kursy dla wychowawców i pomocników

Ambasador Cesarstwa Japonii ma przybyć do San Francisco. Burmistrz San Francisco chce godnie podjąć dostojnego gościa, ale nie wie, jaką potrawę pan ambasador lubi najbardziej. Sprawa grozi konfliktem dyplomatycznym. Jedynym miejscem, w którym można by się tego dowiedzieć, jest ambasada Japonii w Waszyngtonie. Rząd USA obiecał, że która firma, posiadająca konne linie przesyłowe, pierwsza dostarczy depeszę z Waszyngtonu do Frisco, ta otrzyma koncesję na przewożenie przesyłek rządowych. Zgłosiły się trzy firmy: Wells Fargo, Union Pacific i Jablonsky Ltd. Powstał jednak dodatkowy problem: Missisipi wylała i trzeba przekazać informację z jednego brzegu na drugi za pomocą sygnałów alfabetem Morse'a.

**Uczestnicy:** trzy linie przesyłowe, w skład których wchodzi:

- szyfrujący,
- kurierzy I,
- nadający i odbierający,
- kurierzy II,
- odszyfrowujący.

**Teren zabawy:** dowolny teren urozmaicony, przedzielony naturalną, szeroką, bezdrzewną przeszkodą: rzeką, podmokłą łąką, wąwozem itp. Szerokość przeszkody powinna utrudniać porozumiewanie się głosem.

#### Metoda nadawania alfabetem Morse'a:

kreska - dwie chorągiewki w górze,  
kropka - jedna chorągiewka w górze,  
przerwa między literami - prawa chorągiewka w lewo w dół,  
przerwa między wyrazami - chorągiewki skrzyżowane w dole,  
początek i koniec depeszy - chorągiewki skrzyżowane w górze.

#### Rekwizyty:

1. Kartki z treścią depeszy.
2. Ołówki i tekturki do notowania kolejnych postaci depeszy.
3. O ile dzieci nie znają alfabetu Morse'a - klucze do szyfrowania.
4. Chorągiewki do nadawania.

#### Przebieg zabawy:

### Gry terenowe

1. Pokazujemy dzieciom trasę przesyłania depeszy oraz miejsca nadawania i odbioru.
2. Kurierzy i szyfranci rozstawiają się na trasie.
3. Szyfrujący otrzymują treść depeszy (nazwę potrawy) po polsku, zapisują zaszyfrowaną depeszę na tekturce i oddają ją biegaczom. Biegacze nie powinni znać polskiej wersji depeszy.
4. Biegacze dostarczają depeszę do nadających, ci przesyłają ją przez rzekę.
5. Odbierający notują przesłaną depeszę i oddają ją biegaczom.
6. Biegacze niosą depeszę na koniec, gdzie powinna zostać odszyfrowana i przekazana sędziemu.

**Zwycięzcy:** zwycięża grupa, która pierwsza dostarczy na koniec trasy prawidłowo odczytaną treść depeszy.

#### **Uwagi:**

Dzieci powinny mieć dużą dowolność w rozstawianiu się na trasie. Obojętne jest na przykład, w którym miejscu na drugim brzegu depesza zostanie odszyfrowana i kto to zrobi, ilu będzie biegaczy, ile osób nadaje i odbiera itd. Jedyną ważną rzeczą jest, aby kto inny szyfrował na początku, a kto inny niósł zaszyfrowaną depeszę na wybrzeże - żeby nie było możliwości przekazania polskiej wersji depeszy głosem za rzekę.

## Inne gry terenowe

### **Branki**

1983, Brzeźno, Szare Sowy, KIK; gra pochodzi ze specjalnego dodatku do Świata Młodych, wydanego z okazji trzechsetnej rocznicy zwycięstwa pod Wiedniem.

Na pograniczu Dzikich Pól Tatarzy złupili kilka wiosek i wzięli jasyr. Starają się go teraz bezpiecznie doprowadzić do swojego kosza (obozu). Rycerze z pobliskiej stolicy ruszają w pogoń za czambułem, chcąc uwolnić jasyr, a przede wszystkim liczne urodziwe branki.

#### **Uczestnicy:**

1. 5 dziewcząt - branek.
2. Staruszek pustelnik.
3. Tatarzy i rycerze, mniej więcej w równej liczbie.

**Teren zabawy:** powinien być jak najbardziej urozmaicony, raczej gęsto zalesiony, bez dużych odkrytych połaci. Gra rozpoczyna się w obozie, a w dość dużej odległości od obozu (ok. 1 km) wyznaczony jest kosz tatarski. Powinno to być miejsce wyraźne i łatwe do określenia, znane części uczestników grupy: ambona myśliwska, ruiny domu, szałas, charakterystyczna kępa drzew itp. Niedaleko od obozu, lecz nie w kierunku kosza tatarskiego znajduje się chatka pustelnika.

#### **Metoda zabijania:**

1. Rycerze i Tatarzy zabijają się nawzajem przez wymówienie imienia przeciwnika.
2. Branki mogą próbować ucieczki z jasyru; Tatarzy nie mają prawa ich trzymać siłą, ale mogą poskromić uciekającą brankę dotykając ją ręką. Branka dotknięta trzy razy podczas prób ucieczki nie ma już prawa uciekać. Branka, która dotrze do obozu, jest już bezpieczna.

**Rekwizyty:** kartka z informacją (albo mapką), gdzie znaleźć chatkę pustelnika.

#### **Przebieg zabawy:**

1. Informujemy Tatarów gdzie znajduje się ich kosz; o ile położenie kosza nie jest oczywiste, można wziąć wcześniej paru Tatarów i pustelnika i pokazać im to miejsce.
2. Pustelnik idzie do swojej chatki.
3. Tatarzy biorą branki i wyruszają w drogę.
4. Dajemy rycerzom kartkę z informacją o pustelniku.
5. Rycerze (albo ich przedstawiciel) udają się po pustelnika. Pustelnik wyjaśnia rycerzom, dokąd zdążają Tatarzy; może potem dołączyć do rycerzy i służyć im za przewodnika.
6. Rycerze ruszają w pogoń.
7. Zabawa trwa do:
  - śmierci wszystkich Tatarów,
  - ucieczki wszystkich branek,

### Gry terenowe

- śmierci wszystkich rycerzy, o ile choć jedna branka jest ubezwłasnowolniona (została 3 razy dotknięta),

- upłynięcia przewidzianego czasu.

#### Zwycięzcy:

1. Wygrywają Tatarzy, jeśli do końca zabawy utrzymają chociaż jedną brankę.
2. Wygrywają rycerze, gdy wszystkie branki są uratowane, to znaczy gdy nie żyją wszyscy Tatarzy lub wszystkie branki uciekły.

#### Uwagi:

Jednym z najtrudniejszych problemów przy tej grze jest rozstrzygnięcie, do jakiego stopnia branki mogą utrudniać pochód czambułu z jasyrem. W zasadzie każde jasno sprecyzowane polecenie Tatarów (dotyczące tempa i kierunku marszu, sposobu ukrywania się itp.) powinno być spełnione, ale istnienie niewielkiego biernego oporu ze strony brank dodaje zabawie kolorytu i naturalności. Przesada na tym polu może jednak doprowadzić do rozjuszenia Tatarów: kiedy branki nad Brzeźnem zbyt często się przewracały i wiązały buty niejaki Maciek Siciarek zwany Ogórkiem, obecnie wychowawca w KIK-u, zaczął bić je po nogach gumą od maski pływackiej. O ile sobie przypominam, osiągnął dzięki temu pożądane zdyscyplinowanie jasyru.

Oczywiście nie wszyscy Tatarzy muszą się trzymać czambułu. Wskazane jest pozostawianie po drodze łuczników, zaczajonych na nieostrożnych rycerzy (vide ksiądz Darek Bala na kursie w Wąpiersku).

### Branki II

1991, Mogiel, Kaktusy, Św. Trójca, Józef Ginter

Na obóz broniony przez rycerstwo polskie atakują Tatarzy, chcąc porwać z niego jako branki piękne Laszki. Kiedy w końcu im się to udaje, rycerze organizują pościg.

Zabawa jest dwuczęściowa.

#### Uczestnicy:

1. Drużyna rycerska.
2. Czambuł tatarski - nieco mniej liczny od rycerzy (o 1 - 2 osoby).
3. Kilka (3 - 5) pięknych kobiet.

**Teren zabawy:** w lesie wyznaczony jest stosunkowo duży obóz Polaków oraz mały kosz tatarski 5 minut drogi od niego, o którego położeniu wiedzą tylko Tatarzy.

#### Metoda zabijania:

**W pierwszej części** - rycerze zabijają przez dotknięcie Tatarów. Nie wolno zabijać w koszu tatarskim oraz w obozie polskim, do których rycerzom nie wolno wchodzić. Jeśli zostanie zabity Tatar, który nie zdążył jeszcze z branką dotrzeć do kosza tatarskiego, branka wraca do obozu polskiego i może być znów wykradana. Zabity Tatar idzie do więzienia w polskim obozie.

**W drugiej części** - zabicie polega na dotknięciu przez kogoś z większej grupy trzymających się za ręce. Przykładowo - dwóch rycerzy biegnie trzymając się za ręce, a z lasu wypada grupa trzech Tatarów trzymających się za ręce i któryś z Tatarów (nie puszczając reszty) dotyka jednego z rycerzy

- wtedy obaj rycerze giną. Oczywiście grupy równoliczne nie mogą sobie nic zrobić, chyba że jedna z grup zostanie sprowokowana do rozłączenia się.

#### Przebieg zabawy:

1. Pokazujemy najpierw wszystkim obóz Polaków, wokół którego rozstawiają się rycerze, a z Tatarami idziemy do ich kosza.
2. Na sygnał początku zabawy Tatarzy zaczynają atakować z kosza.
3. Jeśli Tatar dostanie się do obozu, może zabrać z niego brankę albo uwolnić jednego z uwięzionych Tatarów. Po jego wyjściu z obozu nie wolno rycerzom go gonić przez minutę. Branka musi być posłuszna Tatarowi, ale ma obowiązek zostawiania za sobą strzałek. Brankom nie wolno uciekać z kosza tatarskiego.

### Gry terenowe

4. W drugiej części zabawy nie złapani Tatarzy mają dziesięć minut na wspólną ucieczkę z kosza razem z brankami. Uciekając mogą się rozdzielać na mniejsze grupki, jednak każda z nich musi zostawiać za sobą czytelne strzałki, wskazujące rzeczywisty kierunek.

5. Rycerze idąc po strzałkach starają się wybić wszystkich Tatarów i odebrać im branki. Natomiast Tatarzy starają się zmusić rycerzy do rozdzielenia się, tak aby mieli szansę ich pozabijać, oraz starają się nie oddać branki do końca zabawy.

**Czas zabawy:** każda z części po pół godziny.

**Uwagi:** Obie części zabawy nie muszą być przeprowadzone zaraz po sobie.

Kiedy zabawa ta była przeprowadzona po raz pierwszy, w pierwszej części Tatarzy nie zdobyli żadnej branki. Mimo tego przeprowadziliśmy drugą część zabawy, w której sami Tatarzy uciekali. Ponieważ rozdzielili się na dwie grupy - jedną większą a drugą tylko dwuosobową, zaś goniący ich rycerze rozdzielili się na dwie równe grupy, Tatarzy rozgromili jedną z nich, a następnie sami wyruszyli w pościg za drugą połową rycerzy. Rozegrała się prawdziwie batalistyczna scena na wydmach pod Mogłem, kiedy rycerze ruszyli trzymając się za ręce w kierunku Tatarów, a zorientowawszy się, że ci mają przewagę, rozproszyli się w ucieczce.

### Ranny lotnik

1983, Brzeźno, Szare Sowy, KIK; gra ze specjalnego dodatku do Świata Młodych.

Nad lasem między liniami frontu został zestrzelony myśliwiec. Pilot uratował się, ale jest ranny i nie może sam dotrzeć do swoich. Patrole z obu stron wyruszają, aby go odnaleźć. Wrogowie chcą go dobić, przyjaciele chcą go uratować i przenieść do swojej bazy. Poszukiwania utrudnia fakt, że pilot nie umie rozpoznać mundurów swoich żołnierzy, a jedynie zna aktualnie obowiązujące hasło.

#### **Uczestnicy:**

1. Ranny lotnik.
2. Oddział przyjaciół i oddział wrogów.

**Teren zabawy:** rozległy fragment gęstego lasu o ściśle określonych granicach. Miejsce, gdzie ukrywa się ranny lotnik powinno mu umożliwiać dobrą obserwację okolicy.

**Metoda zabijania:** przez wymówienie imienia przeciwnika.

**Rekwizyty:** oddział przyjaciół może przygotować sobie nosze.

#### **Przebieg zabawy:**

1. Pokazujemy lub opisujemy dzieciom granice terenu, na którym znajduje się lotnik.
2. Lotnik ukrywa się w lesie. Może się poruszać najwyżej w promieniu 10 metrów.
3. Dzielimy grupę na przyjaciół i wrogów. Przyjaciele potajemnie ustalają swoje hasło (kłaśnięcie, gwizdnięcie itp.).
4. Jeden z wychowawców udaje się do ukrytego lotnika i przekazuje mu hasło ustalone przez przyjaciół.
5. Przyjaciele i wrogowie wyruszają na poszukiwania z dwóch różnych miejsc.
6. Przyjaciele poszukują lotnika wydając co jakiś czas umówiony sygnał.
7. Jeśli lotnik zostanie znaleziony przez przyjaciół muszą go oni donieść do obozu.
8. Zabawa kończy się, gdy lotnik zostanie zabity, gdy zostanie doniesiony bezpiecznie do obozu lub gdy zginą wszyscy przyjaciele. Zasadniczo nie ma ograniczeń czasowych tej gry.

#### **Zwycięzcy:**

1. Zwyciężają wrogowie, gdy zginie lotnik lub gdy zostaną zabici wszyscy przyjaciele.
2. Zwyciężają przyjaciele, jeśli doniosą bezpiecznie rannego lotnika do bazy.
3. Jeśli zginą wszyscy wrogowie, ale przyjaciele nie dadzą rady - fizycznie - donieść lotnika do bazy (np. zostanie przy życiu spośród przyjaciół tylko mała i słaba dziewczynka), wtedy jest remis.

**Uwagi:** Na obozie Pum z KIK-u w Grzybnie Maciek Strachalski jako jedyny pozostał przy życiu, ale dociągnął rannego Tadeusza Maszewskiego do obozu na noszach, zdobywając tym samym zwycięstwo dla przyjaciół.

## Gry terenowe

### Hasło

1986, Płatki, Platfusy, KIK (opisuje Józio Ginter)

W lesie znajdują się agenci wywiadów dwóch wrogich sobie państw. Ze względu na konieczność zachowania absolutnej tajności, nie wiedzą o sobie wzajemnie, kto jest po czyjej stronie. Jednak każdy z wywiadów ma swoje tajne hasło i odzew, po którym jego członkowie mogą się wzajemnie rozpoznać, aby móc zlikwidować przeciwników, nie zbijając siebie wzajemnie.

**Uczestnicy:** Grupa jest podzielona na dwie równoliczne drużyny. Każdy jest w tajemnicy przed wszystkimi informowany przed zabawą, którego państwa jest agentem i jakie hasło i odzew są znakami rozpoznawczym jego wywiadu, przykładowo: hasło - podrapanie się lewą ręką w prawe ucho, odzew - poklepanie się po kolanie.

**Metoda zabijania:** przez wypowiedzenie imienia osoby zabijanej. Osoba zabita wraca na miejsce początku zabawy.

**Teren zabawy:** dobry jest las, w którym nie widać zbyt daleko (np. młodnik), aby porozumiewanie się mogło zachodzić tylko na niewielkie odległości. Teren powinien być ograniczony, ale dość duży. Na początku zabawy uczestnicy chowają się w lesie, wychodząc co najmniej z dwóch miejsc, aby teren zabawy nie ograniczył się w sztuczny sposób.

**Czas zabawy:** pół godziny. Początek i koniec sygnalizowany głośnym gwizdkiem lub rogiem.

**Cel gry:** aby przeżyli tylko agenci swojego wywiadu. Wygrywa drużyna, która w momencie końca gry jest bardziej liczna.

### Złoto Alaski

1996, Lubomierz, Pумы, KIK, Kazio Ginter, na podstawie książki Jacka Londona "Bellew Zawierucha"

Złotodajną działkę nr 3 na zboczu Mono Creek zajął Cyrus Johnson, ale przepadł bez wieści nie zarejestrowawszy jej. W związku z tym Haskell, komisarz pokładów złota na Alasce ogłosił, że kto po upływie terminu rejestracji pierwszy zatknie nowe żerdki w rogach działki, przybędzie do Dawson i działkę zarejestruje, zostanie jej właścicielem. Zgłosiło się do biegu wielu chętnych z najlepszymi psimi zaprzęgami, w tym Zawierucha, Wielki Olaf i baron von Schroeder. Od jakości zaprzęgów i sposobu ich rozstawienia zależy ich zwycięstwo.

#### **Uczestnicy:**

1. Zawierucha, Wielki Olaf i von Schroeder.
2. Trzy psie zaprzęgi.

**Teren zabawy:** ośnieżone, niezbyt nachylone zbocze z zaznaczonymi rogami prostokątnej działki (długość boku ok. 30-50 m) i Urzędem Rejestracji Złota w odległości ok. 100 m.

#### **Rekwizyty:**

1. Trzy pary sanek o zbliżonej jakości.
2. Trzy zestawy po cztery żerdki do zatykania w rogach działki.
3. Oznaczenia rogów działki i Urzędu.

#### **Przebieg zabawy:**

1. Sanki, zawodnicy i pierwsze zmiany psów ustawiają się przy pierwszym rogu działki. Pozostałe psy rozstawiają się na trasie, w zależności od przyjętej taktyki.
2. Na sygnał zawodnicy wbijają pierwszą żerdkę, wsiadają na sanie i jadą w kierunku następnego rogu działki, przy każdym rogu zatykając żerdkę i w odpowiednich miejscach zmieniając zaprzęgi.
3. Po zatknięciu żerdki w czwartym rogu zaprzęgi jadą w stronę Urzędu. Psy ciągnące na początku mogą brać udział w późniejszych zmianach.

**Zwycięzcy:** Zwycięża ten zawodnik (i oczywiście wszystkie jego psy), który pierwszy po zatknięciu żerdeł dotrze do Urzędu.

### Las Pajęczych Rąk



### Gry terenowe

Gra, której podstawowe elementy przyśniły mi się w nocy z 22 na 23 lutego 1997. We śnie miała zostać rozegrana przez grupę "Szopraczy" ze Św. Trójcy w Parku Ujazdowskim, ale w trakcie wyjaśniania zasad dzieciom obudziłem się.

Samuraje, podlegli dwóm wrogim księżetom, muszą stoczyć walkę w zaklętym Lesie Pajęczych Rąk. Walczyć i zwyciężać w tym lesie może tylko ten, kto ma zawiązane na czole lub na ramieniu dwie połączone czarodziejskie chusty: chustę dnia i chustę nocy. Chusty te trzeba samemu odszukać w lesie.

**Uczestnicy:** oddziały księcia Yabu, księcia Tomoyuki i księcia Kobe, o równej liczbie żołnierzy.

#### **Metoda zabijania:**

1. Samuraj, który ma zawiązane prawidłowo chusty zabija żołnierzy z przeciwnych drużyn, którzy nie mają zawiązanych dwóch chust, przez dotknięcie ręką; sam jest nietykalny.
2. Jeśli zabity żołnierz miał przy sobie jakąś chustę, samuraj ją może zabrać i ofiarować potrzebującemu żołnierzowi z własnej drużyny.
3. Jeśli samurajowi spadną chusty, wtedy traci on magiczną moc i może być zabity, dopóki ich sobie z powrotem prawidłowo nie zawiąże.

**Teren zabawy:** dość duży, ściśle ograniczony obszar urozmaiconego lasu; dobrze jeśli są drzewa, na które można się bezpiecznie wspiąć, wykroty i inne miejsca, w których można ukryć chusty, tak aby zdobycie ich sprawiło uczestnikom pewien kłopot.

**Rekwizyty:** chusty (niewielkie kawałki materiału) w dwóch kolorach: jasnym, wyraźnie widocznym w lesie (chusta dnia) i ciemnym (czarnym lub brązowym - chusta nocy). Wielkość chust zależy od tego, czy samuraje wiążą je sobie na ramieniu czy na głowie. Chust każdego koloru powinno być nieco więcej niż uczestników. Można także niezależnie przygotować chusty w innych kolorach jako oznaczenie oddziałów.

#### **Przebieg zabawy**

1. Na obszarze gry ukrywamy chusty dnia i nocy. Dobrze jest rozkładać chusty "plamami": rejon chust dnia - rejon bez chust - rejon chust nocy, tak aby nikt nie mógł od razu zaopatrzyć się w obie chusty. Chusty nie powinny być umieszczone zbyt blisko siebie, ani zbyt blisko granic terenu zabawy. Część chust powinna w miarę możliwości być w trudno dostępnych miejscach, tak aby trzeba było po nie się wspiąć, przyciągnąć je patykiem lub wleźć po nie do jamy.
2. Pokazujemy dzieciom granice Lasu Pajęczych Rąk.
3. Żołnierze wyruszają do lasu na poszukiwanie chust.
4. Jeśli żołnierz znajdzie obie chusty, dnia i nocy, wiąże je końcami i obwiązuje sobie nimi ramię lub głowę; wtedy staje się samurajem i może zabijać żołnierzy (ale nie samurajów) z innych oddziałów.
5. Zabawa kończy się po upływie godziny lub gdy wszyscy żyjący uczestnicy gry staną się samurajami.

#### **Zwycięzcy:**

Zwycięża ten oddział, w którym w momencie końca gry będzie największa liczba samurajów.

## **Krótkie zabawy**

### **Rambo**

Zabawa wg książki "Czarne Stopy" Seweryny Szmaglewskiej, w KIK-u wykorzystana po raz pierwszy na obozie Szarych Sów nad Liwcem w 1982 roku. Nazwa została nadana w roku 1990 na zimowisku Kaktusów ze Św. Trójcy w Mochnacze.

Zasada jest trochę zbliżona do "Raz, dwa, trzy, baba jaga patrzy". Jedno dziecko stoi przy drzewie z zamkniętymi oczami i liczy powoli do pięciu. Pozostali skradają się w jego stronę z odległości ok. 50 metrów. Po doliczeniu do pięciu Rambo otwiera oczy i rozgląda się, wyszukując poukrywanych za krzakami, w rowach itp., a następnie wywołuje ich po imieniu. Nie wolno mu odejść dalej niż na 3 kroki od drzewa. Osoba prawidłowo wywołana odpada z gry.

**Gry terenowe**

Następnie Rambo znów zamyka oczy i liczy, a ci, którzy przetrwali skradają się dalej. Kto pierwszy dotknie drzewa zostaje Rambem. Jeśli Rambo wszystkich wywoła, zanim ktokolwiek dotknie drzewa, zachowuje swoją funkcję na następną kolejkę.

**Świnia na patelni**

Zabawa odwieczna.

Niewielka polana jest patelnią. Na patelni stoi kucharz, a w lesie wokół patelni ukrywają się świnię. Jeśli kucharz zobaczy świnię - wywołuje jej imię, np. "Arleta na patelni!" Świnia musi wyjść na patelnię, a pozostałe starają się do niej potajemnie machnąć. Gdy świnia na patelni zobaczy machającego, wtedy ma prawo uciec. Kucharz stara się wywołać na patelnię jak najwięcej świń, a świnię starają się jak najwięcej ich ze środka wymachać. Z reguły zabawa trwa w nieskończoność.

-----